

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-137556

(P2001-137556A)

(43)公開日 平成13年5月22日 (2001.5.22)

(51)Int.Cl.*

A 63 F 13/12

13/00

13/10

識別記号

F I

テマコード(参考)

A 63 F 13/12

B 2 C 0 0 1

13/00

J

13/10

審査請求 有 請求項の数14 OL (全 8 頁)

(21)出願番号

特願平11-322347

(22)出願日

平成11年11月12日 (1999.11.12)

(71)出願人 599159886

三野 明洋

東京都大田区南千束1-26-6

(72)発明者 三野 明洋

東京都大田区南千束1-26-6

(74)代理人 100071560

弁理士 綱野 誠 (外2名)

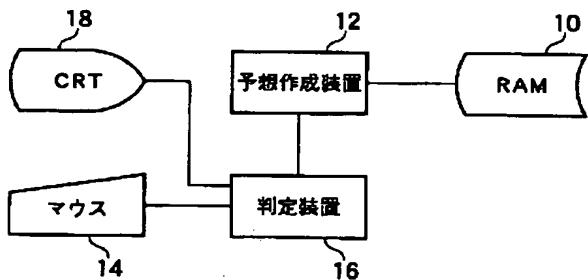
Fターム(参考) 2C001 AA17 BB05

(54)【発明の名称】 スポーツ予想ゲーム装置、方法、記録媒体及び伝送媒体

(57)【要約】

【課題】 実際のスポーツの試合の進行と並行して行うことのできるゲームを提供する。

【解決手段】 RAM 10には例えばプロ野球の試合の状況を表す複数の因子、例えばチーム名、スコア、カウント (SBO)、特定の投手と打者との対戦等についてのデータが記憶されている。ゲームプレイヤーはマウス 14を操作して、現実に行われている試合において投手が次に投げるであろう次の1球の球種及びコースの予想を判定装置 16に入力する。一方予想作成装置 12はRAM 10からデータを読み出して同じ次の1球の球種及びコースを予想し、判定装置 16に入力する。判定装置 16はプレイヤー予想及びデータ予想と結果とを比較し、当否を判定する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 過去に実際に行なわれたスポーツの試合について、試合の状況の変化に応じてそれぞれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子をデータとして記憶した記憶手段と、

前記複数の因子の少なくとも1つの対象因子について、前記複数の因子により特定される状況下において、前記対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのプレイヤー予想をプレイヤーが入力するための予想入力手段と、

前記記憶手段から読出したデータに基づいて、前記対象因子についてのデータ予想を作成する予想作成手段と、前記プレイヤー予想、前記データ予想及び前記対象因子の結果が入力され、前記各予想と前記結果とを比較して、前記各予想の当否を判定する判定手段とを含むことを特徴とするスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項2】 前記記憶手段はデータベースにより構成され、前記予想作成手段及び前記判定手段は前記データベースと通信網を通じてまたは通信網を通じないで接続されたホストコンピュータにより構成され、前記予想入力手段は前記ホストコンピュータと通信網を通じて接続されたコンピュータ端末により構成される請求項1に記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項3】 前記ホストコンピュータには、現実のスポーツの試合における前記結果を入力するための結果入力手段が通信網を通じてまたは通信網を通じないで接続された請求項2に記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項4】 通信網または放送網を通じ、前記現実のスポーツの試合の状況を文字、音声及び／または画像情報として前記各コンピュータ端末に送信して実況を行う実況手段をさらに含む請求項2または3に記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項5】 前記判定手段は、ゲーム開始から複数が累積された前記プレイヤー予想と前記データ予想との間の当否の差に基づいて、プレイヤーの勝敗を判定する請求項1ないし4のいずれかに記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項6】 前記スポーツは野球であって、前記対象因子は投手が投しようとする次の球の球種及びコースである請求項1から5のいずれかに記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項7】 前記データ予想は、特定の投手と打者との過去の対戦データに基づいて生成される請求項6に記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項8】 前記データ予想は、以下の手順に従って生成される請求項7に記載のスポーツ予想ゲーム装置。

(1) 対戦チーム、スコア、カウント(SBO)、走者の有無、特定の投手及び打者から試合の状況を特定する。

(2) 前記記憶手段を検索して(1)により特定された

過去の状況における次の球の球種及びコースを検索し、同じ球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。

(3) (2)が一定の割合未満であれば、その打者と同じチームの同じ左右打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。

(4) (3)が一定の割合未満であれば、その打者と同じチームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。

(5) (4)が一定の割合未満であれば、全チームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出し、もっとも大きい割合の球種及びコースをデータ予想とする。

【請求項9】 前記スポーツはアメリカンフットボールである請求項1ないし5のいずれかに記載のスポーツ予想ゲーム装置。

【請求項10】 過去に実際に行なわれたスポーツの試合について、試合の状況の変化に応じてそれぞれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子をデータとして記憶した記憶機能と、

前記複数の因子の少なくとも1つの対象因子について、前記複数の因子により特定される状況下において、前記対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのプレイヤー予想をプレイヤーが入力するための予想入力機能と、

前記記憶手段から読出したデータに基づいて、前記対象因子についてのデータ予想を作成する予想作成機能と、前記プレイヤー予想、前記データ予想及び前記対象因子の結果が入力され、前記各予想と前記結果とを比較して、前記各予想の当否を判定する判定機能とをコンピュータに実行させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項11】 前記結果を前記プレイヤーが入力するための結果入力機能をさらにコンピュータに実行させる請求項10に記載の記録媒体。

【請求項12】 過去に実際に行なわれたスポーツの試合について、試合の状況の変化に応じてそれぞれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子をデータとして記憶した記憶機能と、

前記複数の因子の少なくとも1つの対象因子について、前記複数の因子により特定される状況下において、前記対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのプレイヤー予想をプレイヤーが入力するための予想入力機能と、

前記記憶手段から読出したデータに基づいて、前記対象因子についてのデータ予想を作成する予想作成機能と、前記プレイヤー予想、前記データ予想及び前記対象因子の結果が入力され、前記各予想と前記結果とを比較し

て、前記各予想の当否を判定する判定機能とをコンピュータに実行させるプログラムをコンピュータに伝送する伝送媒体。

【請求項13】スポーツの試合の状況の変化に応じてそれぞれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子を設定する状況設定過程と、前記複数の因子により設定された状況下において、前記複数の因子以外の対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのプレイヤー予想をプレイヤーが入力するプレイヤー予想入力過程と、前記プレイヤー予想入力過程と前後あるいは並行して、前記複数の因子により設定された状況下において、過去に実際に行なわれた試合における前記複数の因子及び前記対象因子のデータに基づいて、前記対象因子についてのデータ予想を作成するデータ予想生成過程と、前記試合の状況の変化による前記対象因子の変化及び／または発生・消滅の結果を入力する結果入力過程と、前記プレイヤー予想と前記データ予想とを前記結果と比較して当否を判定する判定過程と、上記各過程を繰り返してゲームを進行し、ゲーム終了時に前記プレイヤー予想と前記データ予想とのいずれが優っていたかにより前記プレイヤーの勝敗を決定する勝敗決定過程とを含むスポーツ予想ゲーム方法。

【請求項14】前記情況設定過程において設定される前記複数の因子は、ゲームと同時に実際に行なわれている試合の状況を表わすものである請求項13に記載のスポーツ予想ゲーム方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】本発明は、主として実際のスポーツの試合の進行に並行して行なうスポーツ予想ゲーム装置、方法、記録媒体及び伝送媒体に関する。

【発明の属する技術分野】

【0002】

【従来の技術】従来、スポーツを題材にしたさまざまなもののが存在していた。これらのゲームは、一つにはゲームプレイヤーがスポーツ選手本人になって試合を行なうタイプのものがある。例えば野球ゲームであれば、一方が投手を、他方が打者を受け持って、熟練した手さばきでコントローラを操作し、投手が投げるボールをタイミング良く打ち返す、というようなものである。このようなゲームには実在のプロ野球選手の過去のデータを加味して、結果が異なってくるようにしたものもある。また、より多くのデータを利用したものとして、チーム育成シミュレーションゲームがある。例えばプロ野球であれば、一定の予算で実在の選手と契約し、トレードを交わして好きなメンバーでプロ野球チームを作り、ペナントレースを戦わせる、というものである。試合では各選手のデータが利用され、勝敗が決定される。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら従来は、

実際に行なわれているスポーツの試合の進行に並行して進められるようなゲームは存在しなかった。特に、野球のようなプレーの連続しないスポーツの場合、投手が捕手からボールを受け取り配球を決めて打者に投げるまでにはかなりの間があり、この間に試合場やテレビ中継を通じて野球を観戦している者は、投手が次にどんな球をどこに投げるのか、打者は見逃すのか振るのか、走者はスタートするのか、ベンチは何か仕掛けてくるのか等を想像し、予想し、他の観戦者と話したりするのが大きな楽しみとなっている。

【0004】本発明は上記実情に鑑み案出されたものであって、その目的は、主として実際のスポーツの試合を観戦中に行なうことができるスポーツ予想ゲームを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために請求項1に記載の発明は、過去に実際に行なわれたスポーツの試合について、試合の状況の変化に応じてそれぞれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子をデータとして記憶した記憶手段と、前記複数の因子の少なくとも1つの対象因子について、前記複数の因子により特定される状況下において、前記対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのプレイヤー予想をプレイヤーが入力するための予想入力手段と、前記記憶手段から読出したデータに基づいて、前記対象因子についてのデータ予想を作成する予想作成手段と、前記プレイヤー予想、前記データ予想及び前記対象因子の結果が入力され、前記各予想と前記結果とを比較して、前記各予想の当否を判定する判定手段とを含むようにスポーツ予想ゲーム装置を構成した。

【0006】請求項1に記載の発明に係るスポーツ予想ゲーム装置においては、プレイヤーは変化及び／または発生・消滅する複数の因子により表わされる特定の試合の状況下で、対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかの予想を行なう。プレイヤー予想は予想入力手段を通じて入力される。一方、記憶手段には複数の因子がデータとして記憶されており、このデータに基づいて、予想作成手段は対象因子についてのデータ予想を作成する。判定手段は、各予想と対象因子がどうなったかの結果とを比較して、当否の判定を行なう。

【0007】記憶手段は、ゲーム装置がコンピュータである場合、例えばコンピュータの補助メモリから読出されたデータが記憶された主メモリ（RAM）、ハードディスク、CD-ROM、光磁気ディスク、フロッピーディスク、ROMカード等の補助メモリ、あるいはコンピュータに接続されたデータベースにより構成できる。予想入力手段はキーボードやマウスのようなポインティングデバイス等の入力装置により構成でき、予想作成手段及び判定手段はCPUにより構成できる。記憶手段がデータベースのとき、予想作成手段及び判定手段は、デー

タベースとインターネット、パソコン通信、LAN等の通信網を通じてまたは通信網を通じないで接続されたホストコンピュータにより構成することができ、予想入力手段はホストコンピュータと通信網を通じて接続されたコンピュータ端末により構成することができる。ゲーム装置が家庭用コンピュータゲーム機であれば、記憶手段はRAM、CD-ROMもしくはROMカセット、予想入力手段はコントローラ、予想作成手段及び判定手段はCPUにより構成される。電話器を予想入力手段とし、電話通信網を通じてホストコンピュータへ予想入力を行なうことも可能である。

【0008】ゲーム装置がコンピュータである場合、コンピュータにはコンピュータプログラムをロードすることにより、コンピュータは上述の記憶手段、予想入力手段、予想作成手段及び判定手段の各機能を実行する。プログラムは光磁気ディスク、ROMカセット、フロッピーディスク、ROMディスク、CD-ROM等の記録媒体、あるいはインターネットやパソコン通信等の伝送媒体を通じてコンピュータに読み取られる。但し予めコンピュータが有しているOSやBIOSにより上記各機能の一部が遂行され、また通信網により接続されたホストコンピュータ等外部コンピュータが一部機能を代わりに実行することもある。

【0009】本件発明におけるスポーツの試合は種類を問うものではないが、瞬間的な判断を要するものよりも、作戦を考えながら断続的に進められるものの方が適している。典型的には、野球及びアメリカンフットボールである。サッカー等の場合、判断が瞬間的で動きが連続する普通のプレーには適さないが、ペナルティキック等の一部のプレーには適用が可能である。野球の場合、記憶手段に記憶される因子は対戦チーム、スコア、カウント(S、O、B)、走者の状況、特定の走者の盗塁成功率、特定の捕手の盗塁阻止率、特定の投手と打者との対戦成績、一定の状況下における各チーム、各打者、各走者ごとの盗塁、バント、バントエンドラン、ヒットエンドラン、待球指示等の打者及び走者の動作を決定する作戦の出現率、特定の投手の球種及びコース等であり、このうち対象因子は、投手の次の一球の球種及びコースや攻撃側の作戦が考えられる。例えば、9回裏3-2でリードされており、カウントは1アウト、1ストライク1ボール、足の速い走者が1塁にいて、投手は右投げの抑えの切り札、打者は長打力のある左打者、という状況下で、例えば投手が直球とフォークボールのいずれを、どのコースに投げるのかを予想する。または攻撃側が盗塁、バント、ヒットエンドラン、自由に打たせる等のいずれの作戦を選択するのかを予想する。

【0010】アメリカンフットボールであれば、因子は対戦チーム、ホームかビジターか、スコア、残り時間、ボールオンの位置、ダウン数とファーストダウン獲得までの残りヤード、クオーターバック、ランニングバック

等選手の成績、各チームの作戦の出現率等であり、対象因子は次の作戦である。例えば、ランかパスか、ランニングバックはどのコースを走るか、パスはショートかロングか、誰にパスを投げるか等である。

【0011】試合の状況により変動し、試合の状況を形容する因子、すなわち野球であれば対戦チーム、スコア、カウント(S、O、B)、走者の状況、特定の投手、打者等は、ゲーム装置が1台のコンピュータにより構成される場合には、プレイヤー自身が設定を行なう。通信網によりコンピュータ端末とホストコンピュータとが接続されている場合には、ホストコンピュータに因子が入力され、通信網を通じてデータが送信されて、特定の状況がコンピュータ端末の表示装置に文字あるいはグラフィックにて表示される。コンピュータ端末へのビットキャスト方式の放送やインターネット等の通信網を通じた試合の模様の画像による実況放送を伴う場合には、必ずしも因子をデータとして送信しなくともよい。但し、予想作成手段によるデータ予想の作成には必要となる。なお因子には、数字で表されるもの(スコア、カウント等)、客観的なもの(チーム、投手、打者等)、ある程度主観的にならざるを得ないもの(球種及びコース、作戦等)が含まれる。

【0012】予想の入力は、もっとも簡単にはGUI画面上で行なわれる。例えば次の1球のコースは、ディスプレイに表示された長方形のストライクゾーンを9分割した区分のいずれか(ボールならばその外)をマウスでクリックし、球種は例えば右投手のカーブであれば左方向の矢印アイコンをクリックし、フォークならば下方向の矢印アイコンをクリックする、あるいは球種が表示された(速球、カーブ、チェンジアップ、スライダー、フォーク等)アイコンをクリックする、という如くである。

【0013】予想作成手段によるデータ予想は、例えば次の1球は、特定の投手と特定の打者との過去の対戦データに基づいて生成される。すなわち、ある特定の状況、あるいは類似の状況が過去に出現していれば、そのときに実際に投げられた球種及びコースが再度選択される可能性が高いという前提で、データ予想の作成を行なう。具体的には、例えば以下のような手順に従って、データ予想は作成される。

(1) 対戦チーム、スコア、カウント(SBO)、走者の有無、特定投手及び打者のから試合の状況を特定する。(2) 記憶手段を検索して(1)により特定された過去の状況における次の1球の球種及びコースを検索し、同じ球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。(3) (2)が一定の割合未満であれば、その打者と同じチームの同じ左右打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。(4) (3)が一定の割合未満であれば、その打者と同

じチームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。一定の割合以上であればデータ予想とする。(5)(4)が一定の割合未満であれば、全チームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出し、もっとも大きい割合の球種及びコースをデータ予想とする。なお、各過程における「一定の割合」は必ずしも同じでなくともよい。

【0014】対象因子の結果は、例えばプレイヤー自身が入力する。上述の野球の次の球を例にとると、投手が実際にどの球種をどのコースに投げたかを入力する。この結果とプレイヤー予想及びデータ予想とが比較され、的中したか否かが判定される。続いて、対象因子の変動に伴って変化した因子、すなわちカウントやスコア等の設定を更新する。これにより次の予想が可能な状態になる。またホストコンピュータが利用されている場合には、対象因子の結果はホストコンピュータに接続された結果入力手段により入力する。結果入力手段は、ホストコンピュータへの入力手段、例えばキーボードやマウス等でもよく、また正確な入力を行なうために入力を行なう者が試合場にいる場合には、通信網を通じてホストコンピュータに接続されたコンピュータ端末でもよい。またこの入力により、データベースの蓄積データが更新されるようにしてもよい。

【0015】このゲームは、主として実際のスポーツの試合と並行して行なう（過去の試合をビデオ再生しながら行なうことも可能である）。従ってプレイヤーは、試合の状況を知ることのできる状態になければならず、試合場にいるか、テレビやラジオを通じて実況放送を視聴または聴取していなければならない。コンピュータ端末が利用されている場合、通信網または放送網を通じ、現実のスポーツの試合の状況を文字、音声及び／または画像情報として各コンピュータ端末に送信して実況を行なう実況手段をさらに含むことができる。通信網はインターネット、パソコン通信等であり、放送網は地上波・衛星放送のビットキャスト方式などによる画像・文字・データ放送などが適用される。

【0016】判定手段は、プレイヤー予想及びデータ予想と結果とを比較して、当否の判定をする。例えば次の球の予想の場合、球種とコースとがいずれも的中しているか、いずれかが的中しているか、いずれも外れているがより近似しているか等を判断基準に判定を行なう。プレイヤーが一人の場合、プレイヤー予想とデータ予想とのどちらの方が優れていたかにより勝敗が決定される。予想は一つづつに限らず、例えば、ゲーム開始からそれぞれ複数が累積されたプレイヤー予想とデータ予想との間の当否の差に基づいて、プレイヤーの勝敗を判定する。ホストコンピュータとコンピュータ端末とを使用した場合、コンピュータ端末が複数接続され、プレイヤーが複数になるが、このときにはプレイヤー同士の間で勝敗や順位が決定されるようにしてもよいし、ある程度

のレベルをクリヤすれば賞品を与えるようにしてもよい。その場合、データ予想はプレイヤーが自らの予想を入力する前にコンピュータ端末のディスプレイに予め表示して、プレイヤーの予想の参考に供するだけに使用するようにしてもよい。同様に、参考のために解説者や専門家の予想もコンピュータ端末のディスプレイに表示させることができる。

【0017】

【発明の実施の形態】以下図示の実施の形態について説明する。

【0018】（第1の実施の形態）図1は、本発明に係るスポーツ予想ゲーム装置の第1の実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。図1に示す装置は、プロ野球の次の球を予想するゲームであり、コンピュータにプログラムをインストールすることにより構成されたものである。プログラムは、フロッピーディスク、ハードディスク、CD-ROM等の記録媒体に記録されていたものがコンピュータに読み込まれ、またはインターネットやパソコン通信等の伝送媒体を通じてコンピュータに送信される。

【0019】同図において、RAM10は過去に実際に行われたプロ野球の試合について、試合の状況の変化に応じてそれ変化及び／または発生・消滅する複数の因子をデータとして記憶している。予想作成装置12は、複数の因子により特定される状況下において、複数の因子の少なくとも1つの対象因子がどのように変化及び／または発生・消滅するかのデータ予想を、RAM10から読み出したデータに基づいて作成する。ここでは複数の因子は対戦チーム、スコア、カウント（ストライク、ボール、アウト）、走者の有無、特定の投手及び打者（名前や背番号により特定）、投手の投げた球の球種及びコースであり、対象因子は投手が次に投げる球の球種及びコースである。マウス14はゲームのプレイヤーにより操作され、複数の因子、対象因子についてのプレイヤー予想及び対象因子の結果が入力される。複数の因子は判定装置16を介して予想作成装置12に入力される。判定装置16にはマウス14を通じてプレイヤー予想及び結果が入力され、予想作成装置12からはデータ予想が入力される。判定装置16は、プレイヤー予想及びデータ予想と結果とを比較して、予想の当否を判定する。予想作成装置12及び判定装置16はCPUにより構成される。CRT18は、各データを画像表示する。

【0020】図2は、図1の装置のCRT18のGUI画面を示す図である。この画面を参照しつつ、本実施の形態の作用について説明する。まず最初に、プレイヤーは複数の因子の設定を行う。GUI画面上には、さまざまなバー、ダイアログ・ボックス、アイコン等が表示されており、プレイヤーはマウス14の操作により試合の状況に対応する因子を設定する。最初にダイアログ・ボックス200を操作して対戦中の2チームを特定する。こ

こでは先攻が「G」、後攻が「B s」なるチームである。次にスコア202を設定する。各イニングの表示の部分をクリックした回数により数字が変化する。トータルスコアは右端に表示される。次にダイアログ・ボックス204によりバッターとピッチャーとを特定する。チーム及びスコアの設定によりダイアログ・ボックス204に表示される打者名及び投手名はそのチームの打者及び投手に限られる。すなわち現在9回の表でGチームの攻撃であるからバッターにはGチームの複数の打者が表示され、ピッチャーにはB sチームの複数の投手が表示され、それぞれ選択することにより特定される。図ではバッターはH. M. 、ピッチャーはK. S. である。カウント206はストライク、ボール及びアウトの各カウントの特定に使用され、丸部分をクリックすると色が変わってカウントを表示する。図ではワンアウト、ワンストライクワンボールである。最後に壘上の走者208を設定する。走者が占めている壘をクリックすると壘の色が変わる。図では1壘に走者がいる。

【0021】以上のようにして試合の状況が設定されると、プレイヤー予想が入力可能な状態となる。プレイヤー予想は投手の投げる次の一球の球種及びコースである。まず球種を球種バー210により特定する。球種はストレート、フォーク、カーブの三種類である。ピッチャーK. S. はこの三種類しか投げないので3つのバーしか用意されていないが、他のピッチャーでは増減する。次にコース表示212上に矢印を動かしてコースを特定する。コース表示212は、ストライクゾーンを9つに分け、内外角と真ん中、高め低めと中間を組み合わせてなる。コース表示212には同じ打者に対する第1球目及び第2球目のプレイヤー予想（丸）、データ予想（四角）及び結果（三角）が既に表示されている。矢印の先端の点線で表示されたものが現在入力中のプレイヤー予想である。図では、プレイヤーは予想される球種（ここではS、すなわちストレート）を外角の中間に高さに配置している。クリックするとプレイヤー予想の点線が実線に変化する。

【0022】これと並行して、またはプレイヤー予想が終了した後、予想作成装置12によるデータ予想が作成される。データ予想は投手K. S. と打者H. M. との過去の対戦データに基づいて生成される。図示の特定の状況、すなわち9回で1-0、ワンアウト1壘、ワンストライクワンボールの状況が過去に出現していれば、そのときに実際に投げられた球種及びコースが再度選択される可能性が高いという前提で、データ予想の作成を行なう。具体的には以下の手順に従ってデータ予想は作成される。（1）対戦チーム、スコア、カウント（SB O）、走者の有無、特定投手及び打者のから試合の状況を特定する。（2）RAM10を検索して（1）により特定された過去の状況における次の球の球種及びコースを検索し、同じ球種及びコースの占める割合を算出す

る。75%以上であればデータ予想とする。（3）

（2）が75%未満であれば、その打者と同じチームの同じ左右打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。75%以上であればデータ予想とする。（4）（3）が75%未満であれば、その打者と同じチームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出する。75%以上であればデータ予想とする。

（5）（4）が75%未満であれば、全チームの全打者に対する過去の球種及びコースの占める割合を算出し、もっとも大きい割合の球種及びコースをデータ予想とする。

【0023】以上のようにして作成されたデータ予想は、コース表示212上に四角で表示される。この表示は、プレイヤー予想が確定してから行われるようになるが、設定により、参考のためにプレイヤー予想確定前でも完成次第表示するようにすることもできる。

【0024】ゲームは実際のプロ野球の試合を観戦しながら、あるいはテレビやラジオの実況放送を市長または聴取しつつ行うが、プレイヤーは実際に投手が投球を行うまでに予想を入力できるように努め、その結果もプレイヤーが入力する。まず予想入力と同様の手順で球種とコースとを特定する。この結果はプレイヤー予想及びデータ予想の当否の判定のために使用する。さらにその一球により状況がどのように変化したかを入力する。見逃しまたは空振りにより審判がストライクをコールしたら「ストライク」、ボールをコールしたら「ボール」のバーをクリックする。これによりカウント206に表示されたそれぞれのカウントが増える。ファールならば「ファール」のバーをクリックすると、2ストライクの場合以外はストライクのカウントが増える。三振や凡打によりアウトになった場合には、「アウト」のバーをクリックするとアウトカウントが増える。ヒットやフォアボールにより打者が出壘した場合には「出壘」のバーをクリックし、必要に応じて走者208やスコア202を操作して入力を行う。例えばヒットにより走者1、3壘になれば走者208の3壘をクリックし、もしもホームランならば走者を全て消して、スコア202の9回表の欄に「2」を表示する。いずれの場合にも走者208やアウトカウントを変更する必要のある場合があり、例えば盗壘や犠打や盗壘失敗やダブルプレー等の場合である。打者がアウトになりまたは出壘すると、次の打者を入力し、あるいは攻守が入れ替わって上記手順が繰り返される。以上のような操作は、メッセージ216に従って進められる。例えば予想を入力できる状態になると、図示のように「予想を入力して下さい」とメッセージが表示され、打者を入力する必要のあるときは「打者を入力して下さい」のようなメッセージが表示される。また結果を入力すると、「みごとの中」「惜しい、コースは正解」「残念、コースも球種も外れ」等、予想の成績に対する寸評も表示される。さらにプレイヤーが操作すべ

き箇所が点滅したり色の変化を繰り返したりしてプレイヤーに適切な手順を知らせるようになっている。

【0025】判定装置16は、プレイヤー予想及びデータ予想を結果と照合して、それぞれの予想の球種及びコースが的中していたか否かを判定する。図示の状況、すなわち打者H. M. に対する2球目までの成績を見ると、まず1球目はプレイヤーは左打者H. M. の膝元にフォークボールと予想し、予想作成装置12は外角高めにストレートを予想した。結果は外角低めにフォークボールであり、プレイヤー予想は球種と高さが当たり、データ予想は内外しか当たらなかった。2球目はプレイヤー予想は真ん中高めのストレート、データ予想は外角高めのストレート、結果は内角胸元へのストレートだった。プレイヤー予想もデータ予想も球種と高さが当たったが、プレイヤー予想の方がよりコースが内角に近かった。従って、今のところはプレイヤー予想の方が優れていると判定されるであろう。各予想がなされて結果が入力されるごとに判定装置16により点数が付けられ、ゲーム終了までの累積点数や的中%等によりプレイヤーとコンピュータ側（予想作成装置12）とのいざれが優っていたかにより勝敗が決する。

【0026】以上のように第1の実施の形態に係るスポーツ予想ゲーム装置によると、野球における投球と投球との合間に次の一球を推理し、出したプレイヤー予想をデータ予想と競わせることにより、野球観戦の興趣を一層盛り上げるとともに、ゲームそれ自体としても知的好奇心を惹き付けるものである。

【0027】（第2の実施の形態）図3は本発明に係るスポーツ予想ゲーム装置の第2の実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。本実施の形態はコンピュータ端末とホストコンピュータとを使用した複数のゲームプレイヤー向けのものである。コンピュータ端末は予想入力のために使用され、他の機能はインターネットを介してコンピュータ端末と接続したホストコンピュータやデータベース等により遂行される。このコンピュータ端末に予想入力機能を果たさせるとともに、入力した予想に対する処理を他の装置に実行させ、またその経過を表示させるようにコンピュータ端末を動作させるためのプログラムが伝送媒体であるインターネットを通じてコンピュータ端末にインストールされ、あるいはフロッピーディスク等記録媒体から読み取られる。

【0028】コンピュータ端末30 a b c … nはインターネットを介してホストコンピュータ（サーバ）32に接続されている（中間のプロバイダ等は省略して示す）。データベース34、コンピュータ端末36、カメラ38及びマイクロホン39はホストコンピュータ32に接続されている。コンピュータ端末36、カメラ38及びマイクロホン39は、野球場の場内に配置されている。コンピュータ端末30はそれぞれスポーツ予想ゲーム装置の予想入力装置であり、データベース34は記憶

装置であり、ホストコンピュータ32は予想作成装置及び判定装置であり、コンピュータ端末36は結果入力装置であり、カメラ38及びマイクロホン39は実況装置である。

【0029】各コンピュータ端末30には、ホストコンピュータ32を介してカメラ及びマイクロホン39により電気信号化され、さらに二値データ化された画像及び音声を表す信号が送信され、スポーツの試合の模様が実況中継される。各コンピュータ端末30の前のプレイヤーは、画像及び音声による中継を楽しむとともに、コンピュータ端末を操作して予想ゲームに参加することができる。またホストコンピュータ32は予想に役立つ情報をデータベース34から読み出して各コンピュータ端末30に送信することができる。

【0030】データベース34は過去のプロ野球の試合について、試合の状況をあらわす複数の因子を保存している商用データベースである。因子には、例えばチームの成績、所属選手の成績、投手の配球、採用した作戦等、多種多様なものが含まれている。ホストコンピュータ32はデータベース34から必要なデータを受け取ってデータ予想を作成するとともに、各コンピュータ端末30から入力したプレイヤー予想と、ホストコンピュータ32が作成したデータ予想と、コンピュータ端末36から入力された結果に照合して、それらの当否を判定する。

【0031】図4はコンピュータ端末30の画面の一部を示す図である。図4には3つに分かれたウインドウが含まれており、それぞれ映像ウインドウ40、参考データウインドウ42、予想入力ウインドウ44と呼ぶ。映像ウインドウ40には1つの大映像402と3つの小映像404が含まれており、小映像404のうちの一つをクリックすると、大映像402とクリックされた小映像404とが入れ替わるようになっている。参考データウインドウ42には、投手成績その他のデータが表示される。予想入力ウインドウ44には問題と、回答を入力するためのダイアログ・ボックスが表示されている。すなわち「次の一球予想」というタイトルの下方には、「5回表 第5球目」「7回表 第2球目」「9回表 第3球目」のように予想の対象となる一球が特定されている。プレイヤーはコンピュータ端末を操作して、予想される球種を選択する。例えば「ストレート」「フォークボール」「カーブ」「スライダー」「シュート」「チェンジアップ」等である。その際、参考データウインドウ42の投手成績等のデータや、ホストコンピュータ32により作成されたデータ予想422がプレイヤーの参考に供される。

【0032】このゲーム装置においては、プレイヤーのうち成績がよいもの（例えばホストコンピュータ32のデータ予想よりも成績が上回ったものや全問正解したもの）に賞品を送るなど、ゲームというよりクイズ的要素

が強くなる。しかし、このようなインタラクティブゲームを取り入れることにより、インターネットによる実況放送の付加価値を向上させ、有料加入者の参加を促進することになる。

【0033】以上本発明の実施の形態について説明したが、本発明は上記実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内において適宜変形実施可能であることは言うまでもない。

【0034】

【発明の効果】以上のように、本発明に係るスポーツ予想ゲーム装置、方法、記憶媒体及び伝送媒体によると、スポーツの進行に並行して選手の考えを読み取り、予想する知的なゲームを行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、本発明に係るスポーツ予想ゲーム装置

の第1の実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。

【図2】図2は、図1の実施の形態のCRTに表示された画面を示す図である。

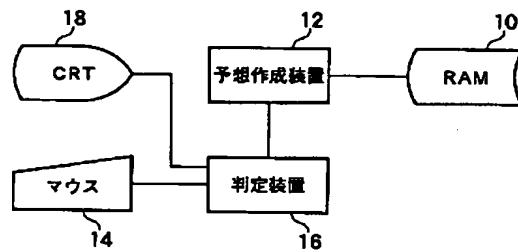
【図3】図3は、本発明に係るスポーツ予想ゲーム装置の第2の実施の形態の主要な構成を示すブロック図である。

【図4】図4は、図3の実施の形態のコンピュータ端末のディスプレイの画面を示す図である。

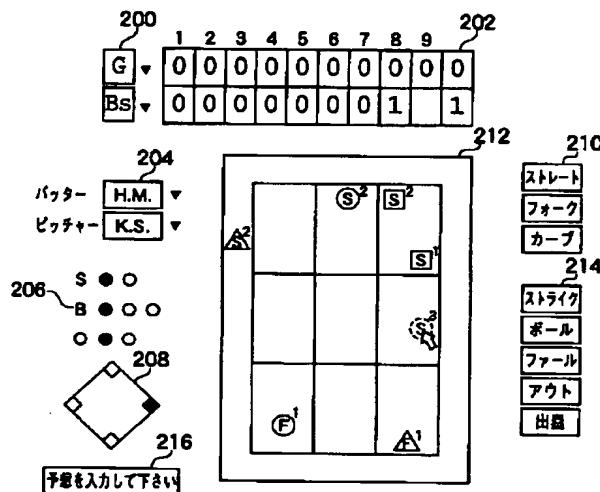
【符号の説明】

- 10 RAM
- 12 予想作成装置
- 14 マウス
- 16 判定装置
- 18 CRT

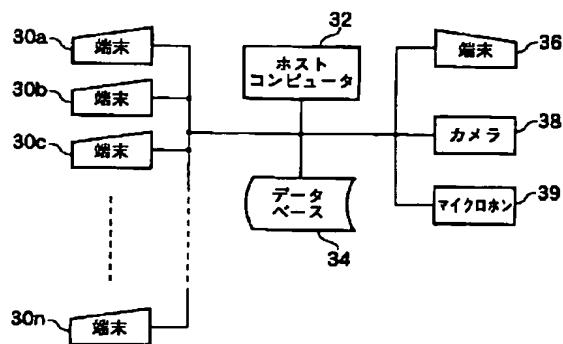
【図1】



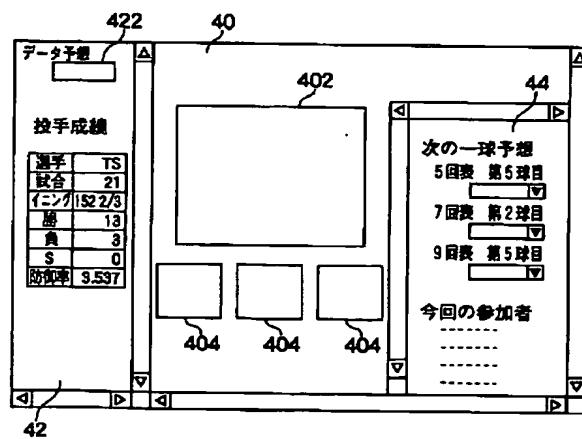
【図2】



【図3】



【図4】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2001-137556,A (P2001-137556A)

(43) [Date of Publication] May 22, Heisei 13 (2001. 5.22)

(54) [Title of the Invention] Sport anticipation game equipment, a method, a record medium, and a transmission medium.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/12

13/00

13/10

[F1]

A63F 13/12 B

13/00 J

13/10

[Request for Examination] ****

[The number of claims] 14.

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 8.

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 11-322347.

(22) [Filing Date] November 12, Heisei 11 (1999. 11.12)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 599159886.

[Name] Mino Akihiro.

[Address] 1-26-6, Minami-Senzoku, Ota-ku, Tokyo.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Mino Akihiro.

[Address] 1-26-6, Minami-Senzoku, Ota-ku, Tokyo.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100071560.

[Patent Attorney]

[Name] Amino Sincerity (besides two persons)

[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 AA17 BB05.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

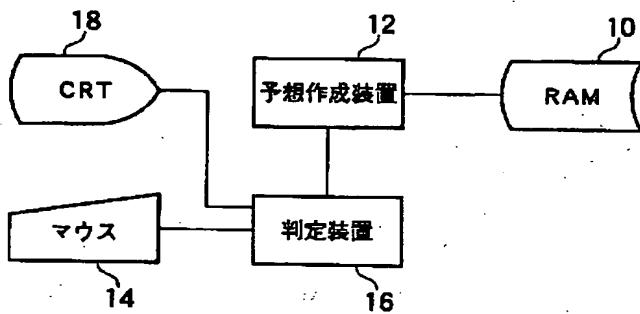
Summary.

(57) [Abstract]

[Technical problem] The game which can be performed in parallel to advance of a game of an actual sport is offered.

[Means for Solution] The data about two or more factors which express the situation of a game of professional baseball with RAM10, for example, a team name, a score, a count (SBO), waging war with a specific pitcher and a batter, etc. are memorized. A game player operates a mouse 14 and inputs into judgment equipment 16 **** of the following one sphere which the pitcher will throw at the degree, and anticipation of a course in the game currently held actually. On the other hand, the anticipation listing device 12 reads data from RAM10, expects the same **** and the same course of one sphere as follows, and inputs them into judgment equipment 16. Judgment equipment 16 compares player anticipation and data anticipation with a result, and judges justice.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The storage means which memorized as data change and/or two or more factors which occur and disappear about the game of a sport actually held in the past according to change of the situation of a game, respectively, In the bottom of the situation of being specified by two or more aforementioned factors about at least one object factor of two or more aforementioned factors The anticipation input means for a player inputting [the aforementioned object factor] change and/or player anticipation of whether to generate and disappear how, An anticipation creation means to create the data anticipation about the aforementioned object factor based on the data read from the aforementioned storage means, Sport anticipation game equipment characterized by inputting the result of the aforementioned player anticipation, the aforementioned data anticipation, and the aforementioned object factor, comparing each aforementioned anticipation with the aforementioned result, and including a judgment means to judge the justice of each aforementioned anticipation.

[Claim 2] It is sport anticipation game equipment according to claim 1 which the aforementioned anticipation input means consists of with the computer terminal connected with the aforementioned host computer through the communication

network by the aforementioned storage means' being constituted by the database and the aforementioned anticipation creation means and the aforementioned judgment means being constituted by the host computer connected without leading a communication network through the aforementioned database and a communication network.

[Claim 3] Sport anticipation game equipment according to claim 2 connected without an input means' leading a communication network through a communication network the result for inputting the aforementioned result in the game of an actual sport into the aforementioned host computer.

[Claim 4] Sport anticipation game equipment according to claim 2 or 3 which includes further an on-the-spot means to broadcast through a communication network or a broadcasting network by transmitting the situation of a game of the sport of the aforementioned reality to each aforementioned computer terminal as a character, voice, and/or image information.

[Claim 5] The aforementioned judgment means is sport anticipation game equipment according to claim 1 to 4 which judges the victory or defeat of a player based on the difference of the justice between the aforementioned data anticipation with the aforementioned player anticipation by which plurality was accumulated from a game start.

[Claim 6] It is sport anticipation game equipment given in either of the claims 1-5 which are **** and the courses of one sphere as follows which the aforementioned sport is baseball and are made into how depending on which a pitcher throws the aforementioned object factor.

[Claim 7] The aforementioned data anticipation is sport anticipation game equipment according to claim 6 generated based on the waging-war data of the past of a specific pitcher and a batter.

[Claim 8] The aforementioned data anticipation is sport anticipation game equipment according to claim 7 generated according to the following procedures.

(1) Specify the situation of a game from a waging-war team, a score, a count (SBO), a runner's existence, a specific pitcher, and a batter.

(2) Search **** and the course of one sphere as follows in the situation of the past which searched the aforementioned storage means and was specified by (1), and compute the rate for which the same **** and a course account. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation.

If (3) and (2) are under fixed rates, the rate for which the past **** to the same right-and-left batter of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation.

If (4) and (3) are under fixed rates, the rate for which the past **** to all the batters of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation.

If (5) and (4) are under fixed rates, the rate for which the past **** to all the batters of all teams and a course account will be computed, and **** and the

course of the largest rate will be considered as data anticipation.

[Claim 9] The aforementioned sport is sport anticipation game equipment according to claim 1 to 5 which is American football.

[Claim 10] The storage function which memorized as data change and/or two or more factors which occur and disappear about the game of a sport actually held in the past according to change of the situation of a game, respectively, In the bottom of the situation of being specified by two or more aforementioned factors about at least one object factor of two or more aforementioned factors The anticipation input function for a player inputting [the aforementioned object factor] change and/or player anticipation of whether to generate and disappear how, The anticipation creation function which creates the data anticipation about the aforementioned object factor based on the data read from the aforementioned storage means, The record medium which recorded the program which makes a computer perform the judgment function for the result of the aforementioned player anticipation, the aforementioned data anticipation, and the aforementioned object factor to be inputted, to compare each aforementioned anticipation with the aforementioned result, and to judge the justice of each aforementioned anticipation and in which computer reading is possible.

[Claim 11] The record medium according to claim 10 which makes a computer perform an input function further the result for the aforementioned player inputting the aforementioned result.

[Claim 12] The storage function which memorized as data change and/or two or more factors which occur and disappear about the game of a sport actually held in the past according to change of the situation of a game, respectively, In the bottom of the situation of being specified by two or more aforementioned factors about at least one object factor of two or more aforementioned factors The anticipation input function for a player inputting [the aforementioned object factor] change and/or player anticipation of whether to generate and disappear how, The anticipation creation function which creates the data anticipation about the aforementioned object factor based on the data read from the aforementioned storage means, The transmission medium which transmits to a computer the program which makes a computer perform the judgment function for the result of the aforementioned player anticipation, the aforementioned data anticipation, and the aforementioned object factor to be inputted, to compare each aforementioned anticipation with the aforementioned result, and to judge the justice of each aforementioned anticipation.

[Claim 13] In the bottom of the situation of having been set up by situation setting process in which change and/or two or more factors which occur and disappear are set up according to change of the situation of a game of a sport, respectively, and two or more aforementioned factors Player anticipation input process in which a player inputs [object factors other than two or more aforementioned factors] change and/or player anticipation of whether to generate and disappear how, In the aforementioned player anticipation input process, order, or the bottom of the

situation of having been set up by two or more aforementioned factors in parallel. The data anticipation generation process which creates the data anticipation about the aforementioned object factor based on the data of two or more aforementioned factors in the game actually held in the past, and the aforementioned object factor, As a result of inputting the result of change of the aforementioned object factor by change of the situation of the aforementioned game, and/or generating and disappearance, input process, Judgment process in which justice is judged for the aforementioned player anticipation and the aforementioned data anticipation as compared with the aforementioned result, The sport anticipation game method containing the victory-or-defeat decision process which determines the victory or defeat of the aforementioned player by any of the aforementioned player anticipation and the aforementioned data anticipation each above-mentioned process was repeated and surpassed the game by going on at the time of a game end.

[Claim 14] Two or more aforementioned factors set up in the aforementioned situation setting process are the sport anticipation game methods according to claim 13 which are a thing showing the situation of the game actually held simultaneously with a game.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001] this invention relates to the sport anticipation game equipment performed mainly in parallel to advance of a game of an actual sport, a method, a record medium, and a transmission medium.

[The technical field to which invention belongs]

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, various games dealing with a sport existed. these games — one — a game player — a sport player — there is a thing of the type which plays a game by becoming him It seems that for example, one side

will take charge of a pitcher, another side will take charge of a batter, a controller will be operated by skilled *****, and it will be said that the ball which a pitcher throws is struck back with sufficient timing if it is a baseball game. Such a game is seasoned with the data of a real pro-baseball player's past, and there is also a thing from which it was made for a result to differ. Moreover, there is a team training simulation game as a thing using more data. For example, if it is professional baseball, it is a thing of contracting with a real player on a fixed budget, exchanging trades, making a professional baseball team from a favorite member, and making a pennant race fight. In a game, each player's data are used and victory or defeat are determined.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, conventionally, a game which is advanced in parallel to advance of the game of a sport actually held did not exist. There are while [by the time in the case of the sport which a play like baseball does not follow especially a pitcher receives a ball from a catcher, it opts for mixing the pitches and it throws to a batter] becoming. Those who have observed baseball through a match court or television relay in the meantime A pitcher imagines and expects that some benches devise where a runner starts it shakes a batter overlooks what sphere is thrown next etc., and it has become big pleasure to talk with other watching-a-game persons.

[0004] this invention is thought out in view of the above-mentioned actual condition, and the purpose is in offering the sport anticipation game which can be performed while mainly watching the game of an actual sport.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose invention according to claim 1 The storage means which memorized as data change and/or two or more factors which occur and disappear about the game of a sport actually held in the past according to change of the situation of a game, respectively, In the bottom of the situation of being specified by two or more aforementioned factors about at least one object factor of two or more aforementioned factors The anticipation input means for a player inputting [the aforementioned object factor] change and/or player anticipation of whether to generate and disappear how, An anticipation creation means to create the data anticipation about the aforementioned object factor based on the data read from the aforementioned storage means, The result of the aforementioned player anticipation, the aforementioned data anticipation, and the aforementioned object factor was inputted, each aforementioned anticipation was compared with the aforementioned result, and sport anticipation game equipment was constituted so that a judgment means to judge the justice of each aforementioned anticipation might be included.

[0006] In the sport anticipation game equipment concerning invention according to claim 1, an object factor performs change and/or anticipation of whether to generate and disappear how under the situation of the specific game to which a

player is expressed by change and/or two or more factors which occur and disappear. Player anticipation is inputted through an anticipation input means. On the other hand, two or more factors are memorized by the storage means as data, and an anticipation creation means creates the data anticipation about an object factor based on this data. A judgment means compares the result of what each anticipation and the object factor became, and judges justice.

[0007] When game equipment is a computer, the database connected to auxiliary memory, such as the main memory (RAM) and the hard disk with which the data read from the auxiliary memory of a computer were memorized, CD-ROM, a magneto-optic disk, a floppy disk, and a ROM card, or the computer can constitute a storage means. Input units, such as a keyboard and a pointing device like a mouse, can constitute an anticipation input means, and CPU can constitute an anticipation creation means and a judgment means. When a storage means is a database, the host computer connected without leading a communication network through a database and communication networks, such as the Internet, personal computer communications, and LAN, can constitute an anticipation creation means and a judgment means, and the computer terminal connected with the host computer through the communication network can constitute an anticipation input means. If game equipment is a home computer-game machine, a controller, an anticipation creation means, and a judgment means are constituted [a storage means] for RAM, CD-ROM or a ROM cassette, and an anticipation input means by CPU. It is also possible to make telephone into an anticipation input means and to perform an anticipation input to a host computer through a telephone-communication network.

[0008] When game equipment is a computer, a computer performs each function of an above-mentioned storage means, an anticipation input means, an anticipation creation means, and a judgment means by loading a computer program to a computer. A program is read by the computer through transmission media, such as record media, such as a magneto-optic disk, a ROM cassette, a floppy disk, a ROM disk, and CD-ROM, or the Internet, and personal computer communications. However, a part of external computers, such as a host computer which a part of each above-mentioned function was carried out by OS and BIOS which the computer has beforehand, and was connected by the communication network, may perform a function instead.

[0009] Although the game of the sport in this invention does not ask a kind, although advanced intermittently, considering strategy, the direction is suitable from what requires momentary judgment. Typically, they are baseball and American football. Although in the case of soccer etc. judgment is momentary and it is not suitable for the ordinary play which movement follows, it is applicable to the play of the parts of a penalty kick etc. the factor which is memorized by the storage means in the case of baseball — a waging-war team, a score, and a count (S —) O, B, a runner's situation, a specific runner's steal home success percentage, a specific catcher's steal home rejection, Each team under the record against an opponent of a specific

pitcher and a batter, and a fixed situation, each batter, It is ****, a course, etc. of the rate of an appearance of the strategy which determines operation of batters, such as steal home for every runner, a bunt, bunt and run, hit and run, and **** directions, and a runner, and a specific pitcher, among these an object factor can consider **** and the course of one sphere as follows of a pitcher, and the strategy by the side of an attack. For example, a pitcher expects any shall be thrown to which course between a straight ball and a fork ball under the situation of the second half of the 9th inning being led by 3-2, and 1 out, 1 strike 1 ball, and the runner of a count with a quick leg being in first base, and calling it the left-handed batter to whom a pitcher has the closer of throwing right-handed, and a batter has hitting power. Or an attack side expects steal home, a bunt, hit and run, and whether which strategy, such as making it strike freely etc., is chosen.

[0010] If it is American football, a factor is the incidence of the results of players, such as a position of a waging-war team, a home, a visitor, a score, the remaining time, and ball-on, the remaining yard to the number of downs, and first down acquisition, a quarterback, and a running back, and the strategy of each team etc., and an object factor is the strategy of a degree. For example, it is which course a run, a path, and a running back runs or at short-circuit, long, and whom a path flings a path.

[0011] It changes according to the situation of a game, and if it is the factor which describes the situation of a game, i.e., baseball, when game equipment is constituted by one computer, as for a waging-war team, a score, a count (S, O, B), a runner's situation, a specific pitcher, a batter, etc., the player itself will set up. When the computer terminal and the host computer are connected by the communication network, a factor is inputted into a host computer, data are transmitted through a communication network, and a specific situation is expressed to the display of a computer terminal as a character or a graphic. When accompanied by relay broadcast by the picture of the pattern of the game which led communication networks, such as broadcast of the bit cast method to a computer terminal, and the Internet, it is not necessary to necessarily transmit a factor as data. However, it is needed for creation of the data anticipation by the anticipation creation means. In addition, the things (a score, count, etc.) expressed numerically, objective things (a team, a pitcher, batter, etc.), and the things (**** and a course, strategy, etc.) which cannot but become to some extent subjective are contained in a factor.

[0012] The input of anticipation is most simply performed on a GUI screen. It seems that for example, it is said that the course of the following one sphere clicks with a mouse either of the partitions which divided into nine the strike zone of the rectangle displayed on the display (if it is a ball besides), and it will click a leftward arrow icon if **** is a right-handed pitcher's curve, it will click a down arrow icon if it is a fork, or it clicks the icons (a fastball, a curve, change-up, a slider, fork, etc.) as which **** was displayed

[0013] It is generated based on the waging-war data of the past of the pitcher of

specification [the data anticipation by the anticipation creation means / the following one sphere], and a specific batter. That is, if a certain specific situation or the analogous situation had appeared in the past, **** and the course which were actually then given up will create data anticipation by the premise that possibility of being chosen again is high. Specifically according to the following procedures, data anticipation is created.

(1) Specify the situation of the shell game which are a waging-war team, a score, a count (SBO), a runner's existence, a specific pitcher, and a batter. (2) Search **** and the course of one sphere as follows in the situation of the past which searched the storage means and was specified by (1), and compute the rate for which the same **** and a course account. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation. If (3) and (2) are under fixed rates, the rate for which the past **** to the same right-and-left batter of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation. If (4) and (3) are under fixed rates, the rate for which the past **** to all the batters of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is beyond a fixed rate, it will consider as data anticipation. If (5) and (4) are under fixed rates, the rate for which the past **** to all the batters of all teams and a course account will be computed, and **** and the course of the largest rate will be considered as data anticipation. In addition, "the fixed rate" in each process hopes that it is not necessarily the same.

[0014] For example, the player itself inputs the result of an object factor. If the following one sphere of above-mentioned baseball is taken for an example, a pitcher will input which **** was actually thrown to which course. This result, player anticipation, and data anticipation are compared, and it is judged whether it guessed right. Then, a setup of the factor which changed with change of an object factor, i.e., a count, a score, etc. is updated. This will be in the state which can expect a degree. Moreover, when the host computer is used, the result of an object factor is inputted by the input means, as a result of connecting with a host computer. An input means, for example, the keyboard, a mouse, etc. to a host computer are sufficient as a result input means, and when those who input in order to perform an exact input are in a match court, the computer terminal connected to the host computer through the communication network is sufficient as it. Moreover, the accumulation data of a database may be made to be updated by this input.

[0015] This game is performed mainly in parallel to the game of an actual sport (it is also possible to carry out carrying out the video recovery of the past game). Therefore, a player will have to be in the state where the situation of a game can be known, but it must be in a match court, or must lead television and radio, and must be viewing, listening to it or hearing relay broadcast. When the computer terminal is used, an on-the-spot means to broadcast by transmitting the situation of a game of an actual sport to each computer terminal as a character, voice, and/or image information can be further included through a communication network or a

broadcasting network. Communication networks are the Internet, personal computer communications, etc., and a picture, alphabetic-data broadcast, etc. according [a broadcasting network] to the bit cast method of a ground wave and satellite broadcasting etc. are applied.

[0016] A judgment means compares player anticipation and data anticipation with a result, and judges justice. For example, in anticipation of the following one sphere, it judges [whether each of **** and courses has guessed right, either has guessed right or although it has separated from each, it approximates more, and] to a decision criterion. When a player is one person, victory or defeat are determined by whether which direction of player anticipation and data anticipation was excellent. Anticipation judges the victory or defeat of a player based on the difference of the justice between the data anticipation with player anticipation by which plurality was accumulated, respectively for example, not only from every one but from a game start. At this time, victory or defeat and ranking may be made to be determined among players, and as long as it carries out clear [of a certain amount of level], you may make it award a prize, although two or more computer terminals are connected and a player becomes plurality, when a host computer and a computer terminal are used. In this case, data anticipation is beforehand displayed on the display of a computer terminal, before a player inputs its anticipation, and because reference of anticipation of a player is presented, you may make it use it. Similarly, anticipation of a commentator and an expert can also be displayed on the display of a computer terminal for reference.

[0017]

[Embodiments of the Invention] The form of implementation of illustration is explained below.

[0018] (Form of the 1st operation) Drawing 1 is the block diagram showing the main composition of the 1st of the form of operation of the sport anticipation game equipment concerning this invention. The equipment shown in drawing 1 is a game which expects the following one sphere of professional baseball, and consists of installing a program in a computer. What was recorded on record media, such as a floppy disk, a hard disk, and CD-ROM, is read into a computer, or a program is transmitted to a computer through transmission media, such as the Internet and personal computer communications.

[0019] In this drawing, RAM10 has memorized as data change and/or two or more factors which occur and disappear about the game of professional baseball actually held in the past according to change of the situation of a game, respectively. At least one object factor of two or more factors creates the anticipation listing device 12 based on the data which read change and/or data anticipation of whether to generate and disappear from RAM10 how under the situation of being specified by two or more factors. Here, two or more factors are **** and the courses of the sphere which a waging-war team, a score, a count (a strike, a ball, out), a runner's existence, the specific pitcher and the batter (it specifies by the name or the back

number), and the pitcher threw, and an object factor is **** and the course of the sphere which a pitcher throws to a degree. A mouse 14 is operated by the player of a game and the result of the player anticipation about two or more factors and an object factor and an object factor is inputted. Two or more factors are inputted into the anticipation listing device 12 through judgment equipment 16. Player anticipation and a result are inputted into judgment equipment 16 through a mouse 14, and data anticipation is inputted from the anticipation listing device 12. Judgment equipment 16 compares player anticipation and data anticipation with a result, and judges the justice of anticipation. The anticipation listing device 12 and judgment equipment 16 are constituted by CPU. CRT18 carries out image display of each data.

[0020] Drawing 2 is drawing showing the GUI screen of CRT18 of the equipment of drawing 1. It explains per operation of the gestalt of this operation, referring to this screen. First, a player sets up two or more factors. Various bars, the dialog box, the icon, etc. are displayed on the GUI screen, and a player sets up the factor corresponding to the situation of a game by operation of a mouse 14. A dialog box 200 is operated first and 2 teams in waging war are specified. "Bs" Here, the first to go into attack is "G", and the last to go into attack is the becoming team. Next, a score 202 is set up. A number changes with the number of times which clicked the portion of a display of each inning. A total score is displayed on a right end. Next, a batter and a pitcher are specified by the dialog box 204. The batter name and pitcher name which are displayed on a dialog box 204 by setup of a team and a score are restricted to the batter and pitcher of the team. That is, since it is the attack of G teams in 9 times of tables now, two or more batters of G teams are displayed on a batter, two or more pitchers of Bs team are displayed on a pitcher, and it is specified by choosing, respectively. Drawing, a batter is H.M. and a pitcher is KS. If a count 206 is used for specification of each count of a strike, a ball, and out and a round-head portion is clicked, it will change a color and will display a count. They are one out and a one strike one ball drawing. Finally the runner 208 on ** is set up. A click of ** which the runner occupies changes the color of **. A runner is in first base drawing.

[0021] If the situation of a game is set up as mentioned above, it will be in the state where player anticipation can be inputted. Player anticipation is **** and the course of one sphere as follows which a pitcher throws. **** is first specified with the **** bar 210. **** is three kinds, a straight, a fork, and a curve. Although only three bars are prepared since pitcher K S . gives up only these three kinds, it fluctuates in other pitchers. Next, on the course display 212, an arrow is moved and a course is specified. The course display 212 comes to combine the strike zone the inside and outside corners, slight middle and slight higher lowness, and middle by dividing into nine. Player anticipation (round head) of eye the 1st sphere to the same batter as the course display 212 and eye the 2nd sphere, data anticipation (rectangular head), and the result (trigonum) are already displayed. It is the player anticipation under present input which was displayed by the dotted line at the nose of cam of an arrow.

Drawing, the player arranges ****, here S, i.e., a straight, expected in the middle height of an exterior angle. A click changes the dotted line of player anticipation to a solid line.

[0022] After player anticipation is completed in parallel to this, the data anticipation by the anticipation listing device 12 is created. Data anticipation is generated based on the waging-war data of the past of pitcher K S., and batter H.M. If the situation of 1-0, one out first base, and a one strike one ball had appeared in the specific situation of illustration, i.e., 9 times, in the past, **** and the course which were actually then given up will create data anticipation by the premise that possibility of being chosen again is high. Specifically according to the following procedures, data anticipation is created. (1) Specify the situation of the shell game which are a waging-war team, a score, a count (SBO), a runner's existence, a specific pitcher, and a batter. (2) Search **** and the course of one sphere as follows in the situation of the past which searched RAM10 and was specified by (1), and compute the rate for which the same **** and a course account. If it is 75% or more, it will consider as data anticipation. If (3) and (2) are less than 75%, the rate for which the past **** to the same right-and-left batter of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is 75% or more, it will consider as data anticipation. If (4) and (3) are less than 75%, the rate for which the past **** to all the batters of the same team as the batter and a course account will be computed. If it is 75% or more, it will consider as data anticipation. If (5) and (4) are less than 75%, the rate for which the past **** to all the batters of all teams and a course account will be computed, and **** and the course of the largest rate will be considered as data anticipation.

[0023] On the course display 212, the data anticipation created as mentioned above is square, and is displayed. Although this display is made to be performed after player anticipation is decided, immediately after completing also before player anticipation decision for reference, it can display by setup.

[0024] while a game watches the game of actual professional baseball — or relay broadcast of television or radio — the mayor — or although carried out hearing, it tries to be able to input anticipation, by the time a pitcher actually pitches to a player, and a player also inputs the result **** and a course are first specified in the same procedure as an anticipation input. This result is used in order to judge justice of player anticipation and data anticipation. It inputs how furthermore the situation changed with the one spheres. The bar of a "ball" will be clicked, if a referee calls a strike by overlooking or wide swing and a "strike" and a ball will be called. Each count displayed on the count 206 by this increases. If it is foul and the bar of "foul" will be clicked, the count of a strike will increase except the case of two strikes. When it becomes out by a strikeout or ****, if the bar of "out" is clicked, an out count will increase. When a batter gets to the first base by the hit or the base on balls, the bar of "getting to the first base" is clicked, and it inputs by operating a runner 208 and a score 202 if needed. For example, if it becomes a

runner 1 and third base by the hit, a runner's 208 third base will be clicked, if it is a home run, all runners will be killed and "2" will be displayed on the first half [of the 9th inning] column of a score 202. There may be the need of changing a runner 208 and an out count in any case, for example, they are cases, such as steal home, a sacrifice hit, steal home failure, and double play. If a batter becomes out or gets to the first base, the next batter will be inputted, or offense and defense will interchange, and the above-mentioned procedure will be repeated. The above operations are advanced according to a message 216. For example, if it will be in the state where anticipation can be inputted, "inputting anticipation" and a message are displayed like illustration, and when there is the need of inputting a batter, a message like "input a batter" will be displayed. Moreover, an input of a result also displays the brief review to the results of anticipation, such as "brilliant hit", "answering a regrettable course correctly", and "regret, a course, and *** being a blank." The part which a player should furthermore operate blinks, or change of a color is repeated, and the suitable procedure for a player is told.

[0025] Judgment equipment 16 judges whether player anticipation and data anticipation were collated with the result, and *** and the course of each anticipation had guessed right. When the results of up to two spheres to the situation of illustration, i.e., batter H.M., were seen, first, eye one sphere expected the player to be a fork ball beside left-handed batter H.M., and the anticipation listing device 12 expected the straight to the high outside corner. The result was a fork ball at the low inside corner, as for player anticipation, *** and height hit, and, as for data anticipation, only inside and outside hit. Eye two spheres was the straight of the high outside corner [anticipation / player / anticipation / data / the straight of eye middle quantity, and], and the result was a straight to the interior angle bosom. Although *** and height hit, the player anticipation of the course was [player anticipation or data anticipation] more closer to the interior angle. Therefore, it will be judged with for the moment the direction of player anticipation being excellent. Whenever each anticipation is made and a result is inputted, it gives with judgment equipment 16, and victory or defeat decide by any by the side of a player and a computer (anticipation listing device 12) surpassed by the accumulation mark to a game end, hit %, etc.

[0026] while enlivening the interest of watching baseball games further by making it compete with data anticipation for the player anticipation which inferred and took out the following one sphere in the intervals of the pitching and pitching in baseball according to the sport anticipation game equipment applied to the gestalt of the 1st operation as mentioned above, it is *** attachment ** about intellectual curiosity also as game itself

[0027] (Gestalt of the 2nd operation) Drawing 3 is the block diagram showing the main composition of the 2nd of the gestalt of operation of the sport anticipation game equipment concerning this invention. The gestalt of this operation is a thing for two or more game players which used the computer terminal and the host computer.

A computer terminal is used for an anticipation input and other functions are carried out by a host computer, a database, etc. which were connected with the computer terminal through the Internet. While making this computer terminal achieve an anticipation input function, other equipments are made to perform processing to the inputted anticipation, and it is installed in a computer terminal through the Internet whose program for operating a computer terminal is a transmission medium so that the progress may be displayed, or a floppy disk etc. is read in a record medium.

[0028] Computer terminal 30 abc—n is connected to the host computer (server) 32 through the Internet (a middle provider etc. omits and shows). The database 34, the computer terminal 36, the camera 38, and the microphone 39 are connected to the host computer 32. The computer terminal 36, the camera 38, and the microphone 39 are arranged in the hall [of a baseball field]. A computer terminal 30 is the anticipation input unit of sport anticipation game equipment, respectively, a database 34 is storage and a camera 38 and a microphone 39 are [host computers 32 are an anticipation listing device and judgment equipment, and / a computer terminal 36 is a result input unit, and] on-the-spot equipment.

[0029] The signal showing the picture and voice which were electrical-signal-ized with the camera and the microphone 39 through the host computer 32, and were further formed into binary data is transmitted to each computer terminal 30, and on-the-spot relay of the pattern of a game of a sport is carried out. The player in front of each computer terminal 30 can operate a computer terminal, and can participate in an anticipation game while it enjoys relay with a picture and voice. Moreover, a host computer 32 can read the information which is useful to anticipation from a database 34, and can be transmitted to each computer terminal 30.

[0030] A database 34 is a commercial database which saves two or more factors showing the situation of a game about the game of the past professional baseball. Various things, such as results of a team, an affiliation player's results, a pitcher's mixing the pitches, and adopted strategy, are contained in the factor. A host computer 32 collates the player anticipation inputted from each computer terminal 30, and the data anticipation which the host computer 32 created with the result into which it was inputted from the computer terminal 36, and judges those justice while it receives required data from a database 34 and creates data anticipation.

[0031] Drawing 4 is drawing showing some screens of a computer terminal 30. The window divided into three is included in drawing 4, and it is called the image window 40, the reference data window 42, and the anticipation input window 44, respectively. If one large image 402 and three small images 404 are contained in the image window 40 and one of the small images 404 is clicked, the large image 402 and the clicked small image 404 will interchange. The data of pitcher results and others are displayed on the reference data window 42. The dialog box for inputting a reply as a problem is displayed on the anticipation input window 44. That is, one sphere set as the object of anticipation like "eye the sphere [5th sphere] in the first half of the 5th inning", "eye the sphere [2nd sphere] in the first half of the 7th inning", and

"eye the sphere [3rd sphere] in the first half of the 9th inning" is specified as the lower part of the title "1 next sphere anticipation." A player operates a computer terminal and chooses **** expected. For example, they are a "straight", a "fork ball", a "curve", a "slider", "a chute", "change-up", etc. the data anticipation created by data, such as pitcher results of the reference data window 42, and the host computer 32 at that time — reference of a player is presented with 422.

[0032] In this game equipment, a quiz-element becomes strong rather than a game, such as sending a prize to what has good results (for example, what results exceeded rather than data anticipation of a host computer 32 and the thing which carried out the all-questions correct answer) among players. However, by taking in such an interactive game, the added value of relay broadcast by the Internet will be raised, and a charged subscriber's participation will be promoted.

[0033] Although the form of operation of this invention was explained above, this invention is not limited to the form of the above-mentioned implementation, and it cannot be overemphasized that deformation implementation is possible suitably within the limits of the summary of this invention.

[0034]

[Effect of the Invention] As mentioned above, according to the sport anticipation game equipment concerning this invention, a method, a storage, and the transmission medium, the intellectual game which reads and expects a player's idea in parallel to advance of a sport can be performed.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Drawing 1 is the block diagram showing the main composition of the 1st of the gestalt of operation of the sport anticipation game equipment concerning this invention.

[Drawing 2] Drawing 2 is drawing showing the screen displayed on CRT of the

gestalt of operation of drawing 1.

[Drawing 3] Drawing 3 is the block diagram showing the main composition of the 2nd of the gestalt of operation of the sport anticipation game equipment concerning this invention.

[Drawing 4] Drawing 4 is drawing showing the scope of the computer terminal of the gestalt of operation of drawing 3.

[Description of Notations]

10 RAM

12 Anticipation Listing Device

14 Mouse

16 Judgment Equipment

18 CRT

[Translation done.]

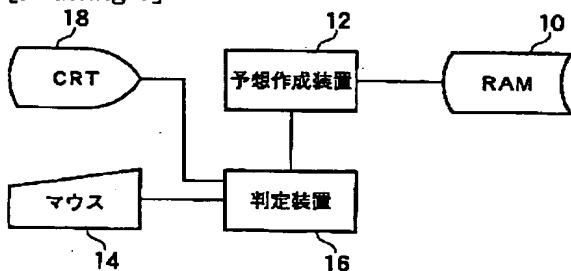
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

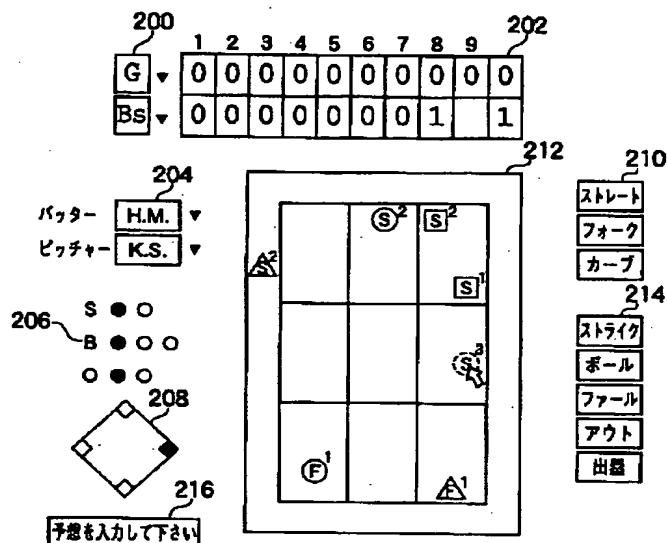
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

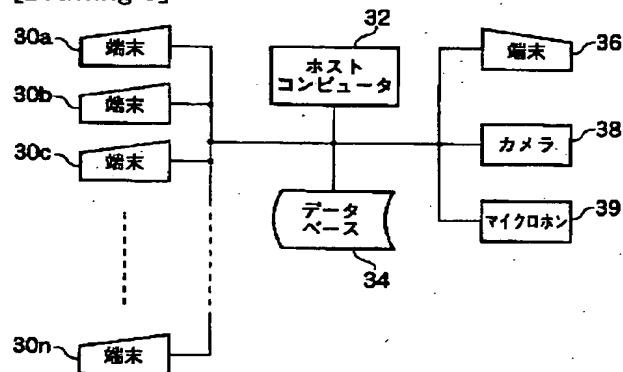
[Drawing 1]



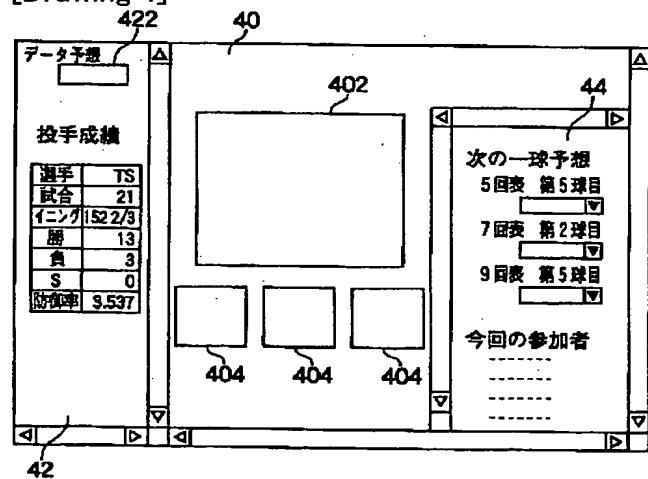
[Drawing 2]



[Drawing 3]



[Drawing 4]



[Translation done.]